



REGISTRO DE LA
PROPIEDAD INDUSTRIAL

ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 006 401

⑫ Número de solicitud: 8801033

⑬ Int. Cl. 4: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

② Fecha de presentación: 05.04.88

④ Fecha de anuncio de la concesión: 16.04.89

⑥ Fecha de publicación del folleto de patente:
16.04.89

③ Titular/es:
Cirsá Compañía de Inversiones, S.A. Ctra. de
Castellar, 298-302
08226 Terrassa, Barcelona, ES

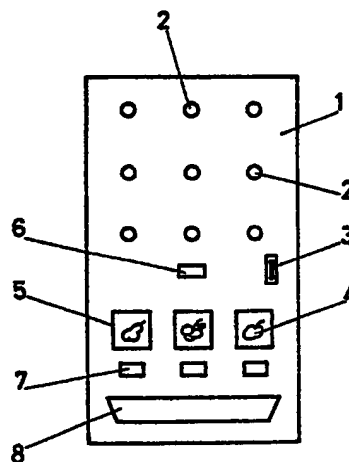
⑦ Inventor/es: Lao Hernández, Juan

⑧ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

⑨ Título: Perfeccionamientos en máquinas recreativas.

⑩ Resumen

Aplicables en aquellas máquinas que se activan mediante monedas para otorgar premios en metálico, basándose en una serie de rodillos o displays observables a través de visores previstos en la carátula de la máquina, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición de los símbolos en los visores mediante el accionamiento de pulsadores. Los perfeccionamientos consisten en que la máquina incorpora además una segunda opción de juego basada en unos indicadores luminosos que se distribuyen ortogonalmente, y son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores aparece un símbolo determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de monedas en el respectivo monedero. La secuencia de activación de los indicadores luminosos es detenible mediante un pulsador accionable por el propio jugador, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores que, si completan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra.



DESCRIPCION

La vigente Ley de Patentes, establece como patentables las invenciones nuevas que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial (Art. 4-1).

La invención se considera nueva cuando no están anticipada en el estado actual de la técnica, es decir, cuando no está comprendida en todo lo que, antes de la fecha de presentación de la solicitud de la nueva Patente, era accesible al público, en España, cuando se trata de Modelos de Utilidad, o en España y en el extranjero, cuando se trata de Patentes de Invención. Igualmente se considera comprendido en el estado actual de la técnica el objeto de las solicitudes, tanto de Patentes de Invención, como de Modelos de Utilidad, cuya fecha de presentación sea anterior a la fecha de presentación de la nueva solicitud, siempre que dichas solicitudes anteriores hayan sido o vayan a ser publicadas posteriormente. (Art. 6).

La invención se considera que tiene actividad inventiva, si la misma no se deduce del estado actual de la técnica de una manera evidente (cuando se trata de Patente de Invención), o de una manera muy evidente (cuando se trata de Modelos de Utilidad), enjuiciado por un experto en la materia (Arts. 8-1 y 146-1).

Finalmente, se considera que una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agricultura.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse que la invención a que se refiere la presente memoria, reúne las condiciones de novedad, actividad inventiva y aplicación industrial exigidas, siendo merecedora por consiguiente de la patente que se solicita, y de los derechos de fabricación exclusiva, comercialización, utilización, ofrecimiento e introducción en el comercio que la Ley vigente reconoce (Arts. 50, 51 y 152 de la Ley de Patentes de 20 de marzo de 1986).

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a unos perfeccionamientos en máquinas recreativas, en base a los cuales de máquina en cuestión ofrece una serie de prestaciones complementarias del juego básico que proporciona dicha máquina.

Actualmente existen máquinas recreativas que son actividades mediante monedas y que otorgan premios en metálico, máquinas que cuentan con una serie de rodillos o displaya observables desde el exterior a través de correspondientes visores previstos en la carátula de la propia máquina.

Los símbolos que aparecen en los visores al final de cada jugada, establecen una determinada combinación con posible premio, el cual será verificado en una bandeja, de manera tal que la secuencia de aparición de los símbolos en los visores es optativamente controlable mediante el accionamiento de correspondientes pulsadores previstos igualmente en la citada carátula.

Es decir en este tipo máquinas, tras la introducción de las correspondientes monedas, los rodillos o displays van cambiando hasta alcanzar una combinación final susceptible de dar origen a un premio, finalizando ahí las prestaciones de la máquina, sin posibilidad de que ésta pueda

proporcionar otras prestaciones que pudieran dar opción otro u otros premios.

Pues bien, teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto los perfeccionamientos introducidos en el tipo de máquinas recreativas citadas, tienen por finalidad el que complementariamente a la prestación básica que ofrece la máquina, de acuerdo con lo que se ha expuesto, proporcione asimismo una prestación nueva de juego con opción a premio.

Basicamente los aludidos perfeccionamientos se caracterizan porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de una pluralidad de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores de posible juego principal basado en los rodillos o displays ya comentados.

Esta secuencia de activación de los indicadores luminosos, como la nueva prestación que ofrece la máquina de cuerdo con los perfeccionamientos que se preconizan, es vetajosamente susceptible de detenerse mediante un pulsador accionado por el propio jugador, todo ello de manera tal que la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente, y en combinación mútua, estblezcan un posible premio independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal o básico de la máquina.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos en la que se muestra de forma esquemática el frente o carátula de una máquina recreativa con los visores a través de los cuales se dejan ver los correspondientes símbolos, los pulsadores para poder controlar la secuencia de aparición de éstos últimos, así como las bandeja de recogida de los premios, y en cuya carátula se observan asimismo los indicadores luminosos que forman parte del objeto de la invención, así como la ranura para acceder al juego que van a ofrecer estos indicadores luminosos y por supuesto el pulsador accionable por el propio jugador, y medinte cuyo pulsador es posible detener la secuencia de activación de los aludios indicadores luminosos.

A la vista de la comentada figura, puede observarse como una carátula 1 convencional de una máquina recreativa, incorpora una distribución de indicadores luminosos 2, dispuestos preferentemente según alineaciones ortogonales entre sí, que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas a través del receptor o monedero 3.

Esta carátula de la máquina incorpora además los elementos básicos y convencionales de éste tipo de máquinas recreativas, como son una serie de símbolos 4 que aparecen en los visores 5 al final de cada jugada, estableciéndose una determinada combinación con posible premio, el cual será verificado en la correspondiente bandeja 8, siendo optativamente controlable la secuencia de aparición

de los símbolos 4 en los visores 5 mediante el accionamiento de respectivos pulsadores 7.

En base a estas características básicas y como ya se ha expuesto, los perfeccionamientos de la invención consisten en que además de los visores 5 citados y previstos en la carátula de la máquina, existen o se disponen los indicadores luminosos 2 distribuidos ortogonalmente, indicadores que son activados de un modo aleatorio y en rápida sucesión por el propio programa de la máquina, cuando en los visores 5 aparece un símbolo 4 determinado o una combinación concreta, y siempre supeditada dicha activación a la introducción de

las monedas correspondientes en el receptor o monedero 3.

La secuencia de activación de los indicadores luminosos 2 es detenible mediante un pulsador 6 que es accesible desde el exterior para que el propio jugador pueda influir en el resultado final, de manera que al final de la secuencia quedarán encendidos unos determinados indicadores 2 que, si complementan una línea o queda encendido un indicador concreto, se obtendrá un premio extra, estableciéndose así un juego auxiliar que será suplementario al juego principal a básico determinado por los símbolos 4.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

REIVINDICACIONES

1. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, del tipo accionado por monedas y que otorga premios en metálico, los perfeccionamientos caracterizados esencialmente porque en la carátula de la máquina se ha previsto una distribución, preferentemente ortogonal, de indicadores luminosos que son activados aleatoriamente y en rápida sucesión por el programa de la máquina, estando supeditada la referida sucesión a la introducción de monedas, o a la aparición de un símbolo determinado en los visores del posible juego principal a base de rodillos o displays.

2. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicación anterior, caracterizados esencialmente porque la secuencia de activación de los indicadores luminosos es ventajosamente detenible mediante un pulsador accionado por el propio jugador.

3. Perfeccionamientos en máquinas recreativas, según reivindicaciones anteriores, caracterizados esencialmente porque la activación de unos determinados indicadores luminosos, individualmente o en combinación mutua, establecen un posible premio, independiente al que puede conseguirse mediante el juego principal.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

2 006 401

